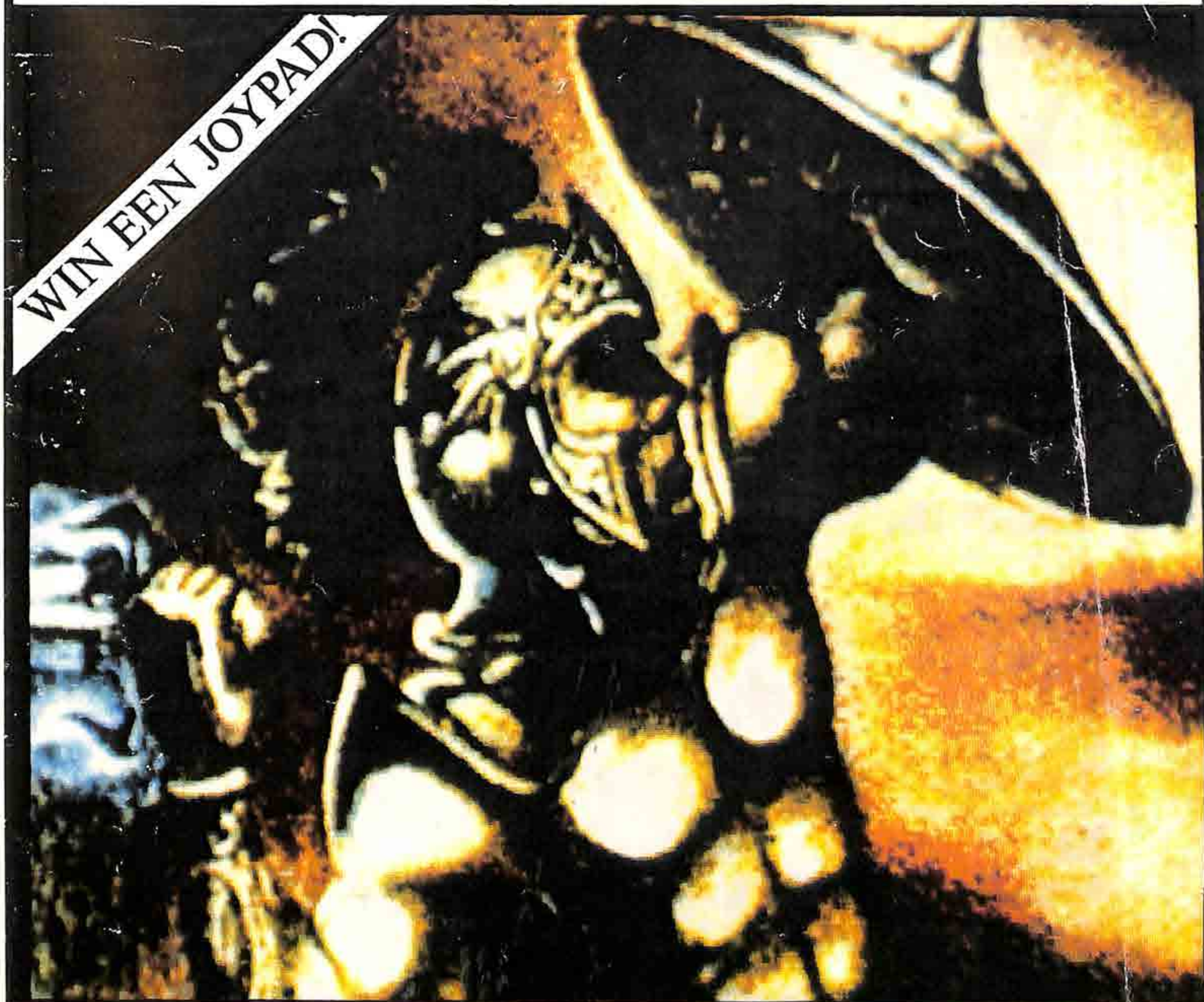
MSX-ENGINE

Now feel the sensation!

Tweemaandelijks magazine voor de fanatieke MSX-er

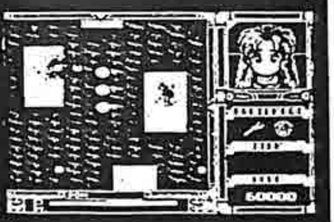


NUMMER 3; JANUARI/FEBRUARI 1991

Famicle Parodic II
Disc-Station #19A
Tips voor Dragonslayer VI
Emerald Dragon
ARC
Dragon-Disk #1



INHOUD



FRAY





EMERALD DRAGON



FAMICLE PARODIC II



DRAGONSLAYER VI



FLEET COMMANDER II

COLOFON

MSX-Engine is een uitgave van de vereniging MSX-Engine, Zaandam/Leusden, ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en Fabrieken te Zaandam onder 35-618001-V.
MSX-Engine verschijnt zes maal per jaar. Oude nummers van MSX-Engine zijn niet meer verkrijgbaar.

Redaktieadres

MSX-Engine,
Wildenburgstraat 74,
3833 HH Leusden,
Nederland.
Tel.: 033-951859, Loek van Kooten,
ma-vr 16.00-18.00.

Hoofdredakteur

Loek van Kooten.

Redaktie

Falco Dam, Loek van Kooten, Frank Loots, Sander van Nunen, Ivo Wubbels.

Uitgever

Loek van Kooten.

Advertenties

Tel.: 08340-25703, Ivo Wubbels.

Lay-out & Zetwerk

Loek van Kooten.

Illustraties

Bas van Ritbergen.

Fotografie

MSX-Fan, MSX-Magazine, Eppo Schaap.

Druk

Coco Copy Repro B.V. Veenendaal.

Abonnementen

Een abonnement op MSX-Engine is te verkrijgen door het desbetreffende bedrag (zie elders) op onze giro of bank over te maken. (Bij bank: vergeet niet je adres te vermelden op het overschrijvingsformulier onder het kopje "betalingskenmerk").
Voor eventuele verlenging van het lidmaatschap dien je direkt na ontvangst van het laatste nummer een nieuw bedrag over te maken. Tegen die tijd ontvang je daarover wel bericht.

Bank

ABN 55.81.88.389
t.n.v. Loek van Kooten te Leusden.

Giro

Postbank 6144001
t.n.v. Loek van Kooten te Leusden.

Abroad
Postal orders only!

Redaktioneel

*** GELUKKIG NIEUWJAAR !!! ***

Zo zo, dat is wel eventjes een ander gezicht! Mooi is dat, zo'n full-color-cover met zo'n lijmbandje. Er kleeft echter één "maar" aan: dit is eenmalig...., zie het maar als een soort nieuwjaars-kadootje. Omdat we vonden dat MSX-Engine toch wel uit z'n jasje gegroeid was hebben we besloten om het magazine iets meer presentabel te maken, vandaar dus deze voorkant. Full-color echter is duur, heel erg duur zelfs, en daarom hebben we helaas de abonnementsprijzen van MSX-Engine wat moeten opvoeren. Omdat we jullie leden niet willen verplichten om nu ineens extra geld te gaan storten zullen er een jaar lang nog twee versies van MSX-Engine naast elkaar verschijnen: een zwart-wit- en een kleurenversie. Als je vanaf nu de kleurenversie wilt ontvangen moet je wel extra geld overmaken en in het andere geval hoeft dat niet. Echter, vanaf 1-2-1990 kunnen er alleen nog maar full-color-abonnementen genomen worden! We hebben hier dus te maken met een soort van overgangs-fase....

Spijtig is het dat een aantal leden het vorige nummer van MSX-Engine niet in de bus heeft gekregen (ze zijn wel gepost!). Heb ook jij nummer twee niet gehad, bel dan even met de redaktie, dan zoeken we samen even naar een oplossing. We werken nu met echte stickers, dus vanaf nu geen last meer van losgeraakte etiketjes.

Bij de PTT werken ze vast niet met MSX-computers: dit nummer van de Engine is iets dunner geworden omdat verschillende artikelen gewoon niet op tijd aangekomen zijn. Een telefoontje met het dichtstbijzijnde postkantoor mocht ook niet baten; van dead-lines hebben ze bij de PTT nog nooit gehoord. Stukken die op de expres (zogenaamd binnen 24 uur bezorgd) naar de redaktie waren gestuurd waren na 9 (!) dagen nog niet aangekomen. Geen Xak II dus, en weinig, heel weinig previews. Het spijt ons, maar we hebben echt gedaan wat we konden en, wat je in dit nummer tekort komt, krijg je er in het volgende nummer weer extra bij, moet je maar denken!

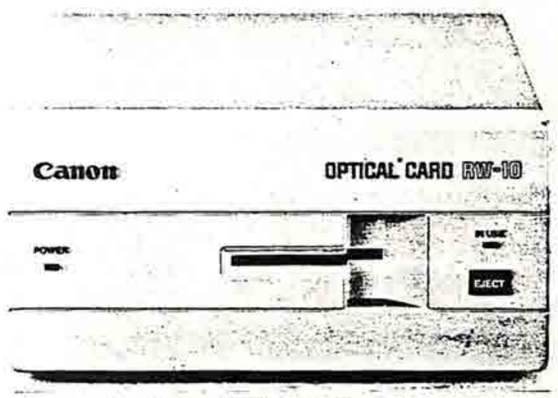
Tja, en sommige leden hebben dan naast de Engine ook de Dragon-Disk ontvangen.....en o, o, o, wat is 'ie toch weer mooi! Bekijk 'em snel en kom tot de ontdekking dat dit het disk-magazine is waar je al jaren naar op zoek was.

Veel lees- (en voor sommigen ook kijk-) plezier!

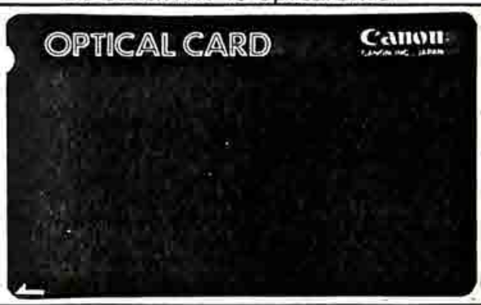
Loek van Kooten.

PREVIEWS!

A Card For All Reasons



De Canon RW-10 Optical Drive



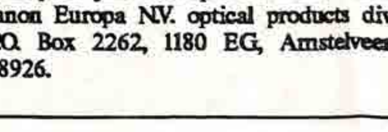
Hadden we eerst de CD-ROM (die in de MSX- wereld (nog?) niet doorgebroken is), nu krijgen we in de computerwereld te maken met "credit"-cards. De kaart meet zo'n 9x5 cm en kan gebruikt worden als extern opslagmedium; d.w.z. dat je er allerlei informatie op kunt zetten die je dan later weer kunt aflezen: het voordeel van de optical card is dat je er zonder problemen op kunt schrijven of lezen m.b.v. de optical drive: een apparaatje van maar liefst F3000,=. Veel? Denk dan maar eens aan de astronomisch hoge prijzen die werden gevraagd voor de eerste disk-drives! De data wordt uitgelezen door een laserstraal te illumineren en het gereflekteerde licht met een foto-sensor op te vangen.

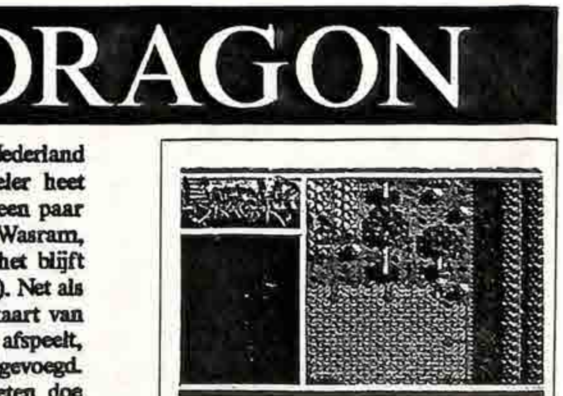
Toepassingen van de optical card zijn er, teveel om op te noemen eigenlijk. Maar, wat dacht je bijvoorbeeld van een hoogstpersoonlijke identiteitskaart waarop al je gegevens vermeld staan? Je stopt zo'n kaart in een optical drive en: geen gesjoemel met formulieren meer! Op een optical card passen meer dan 800 pagina's A4 (=1.5 Megabyte) als er gebruik wordt gemaakt van ECC (een systeem waarmee lees- en schrijffouten voorkomen worden) en 2 Megabyte als dit systeem niet wordt gebruikt. De toegangstijd is 1.5 sec., de schrijfsnelheid 15.3 kbits/sec., de leessnelheid maar liefst 100kbits/sec., en de Canon RW-10 kost maar F10,=. Wat dit met MSX te maken heeft? Wel, de optical drive kan ook gewoon aangesloten worden op een MSX via een SCSI-interface (en een hele goede is te koop bij HSH...). Wie weet brengen we DASH! over een paar jaar wel op zo'n kaart uit.....
Voor meer informatie: Canon Europa NV. optical products div., Bovenkerkerweg 59-61, P.O. Box 2262, 1180 EG, Amstelveen, Nederland. Tel.: (020) 545-8926.

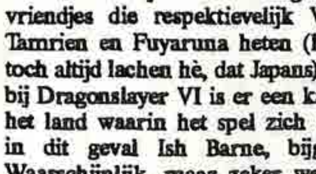
EMERALD DRAGON

Merk: Basho House
Werkt vanaf: MSX-2
Medium: 1x2DD
Prijs: F150,=

Emerald Dragon is de naam van één van de Role Playing Games die binnenkort gaat uitkomen in Japan. Het spel komt van Basho House, het softwarehuis dat een tijdje geleden ook verantwoordelijk was voor Testament, een voor die tijd prachtig spel. De Japanse bladen staan boordevol met screen-shots van de intro-demo die er werkelijk prachtig uit moet zien; we zien het broertje van onze MSX-Engine-mascotte, een draakje, dat een uitgebreide conversatie voert met een lief klein Japans meisje. Veel meer kunnen we er ook niet uit opmaken en ook hier geldt dus weer: afwachten totdat we dit spel naar Nederland kunnen halen! De hoofdrolspeler heet Atrution en hij heeft ook nog een paar vriendjes die respektievelijk Wasram, Tamrien en Fuyaruna heten (het blijft toch altijd lachen hè, dat Japans). Net als bij Dragonslayer VI is er een kaart van het land waarin het spel zich afspeelt, in dit geval Ish Barne, bijgevoegd. Waarschijnlijk, maar zeker weten doe ik dit niet, werkt Emerald Dragon met MSX-Audio, en dat is misschien wel goed nieuws voor de Music-Module- bezitters.....







PREVIEWS!

FLEET COMMANDER II

Merk: ASCII
Werkt vanaf: MSX-2
Medium: ROM
Prijs: F145,=

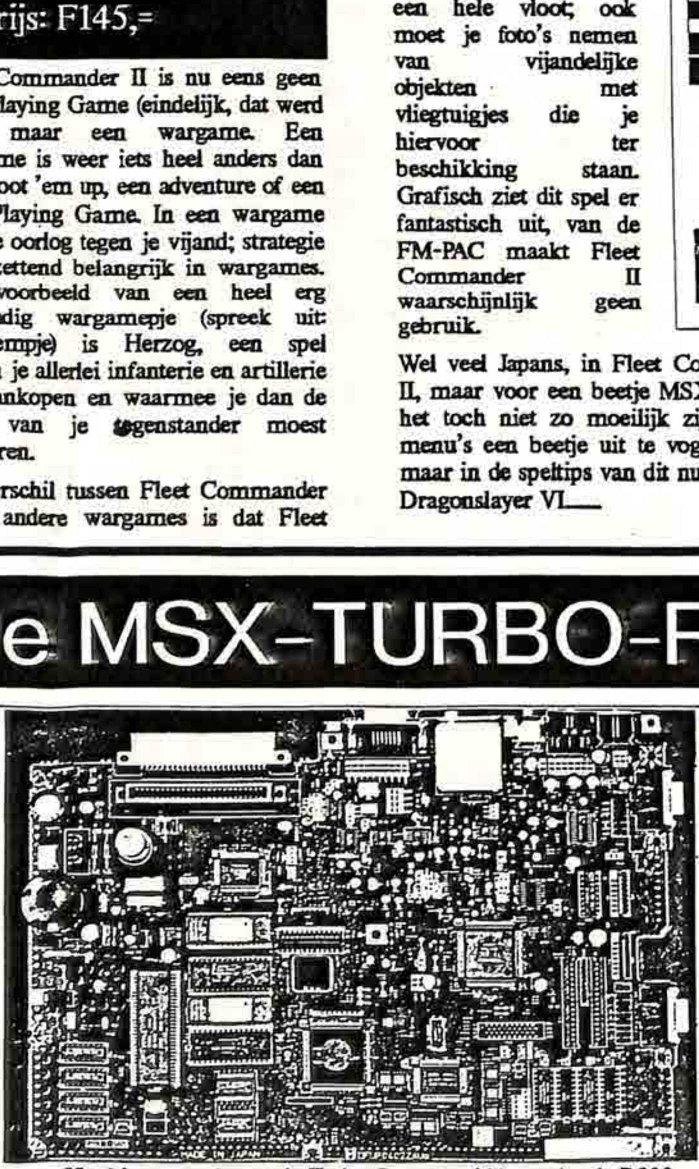
Fleet Commander II is nu eens geen Role Playing Game (eindelijk, dat werd tijd!) maar een wargame. Een wargame is weer iets heel anders dan een shoot 'em up, een adventure of een Role Playing Game. In een wargame voer je oorlog tegen je vijand; strategie is ontzettend belangrijk in wargames. Een voorbeeld van een heel erg eenvoudig wargamepje (spreek uit: wargeempje) is Herzog, een spel waarin je allerlei infanterie en artillerie kan aankopen en waarmee je dan de basis van je tegenstander moest veroveren.

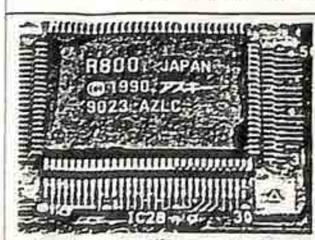
Het verschil tussen Fleet Commander II en andere wargames is dat Fleet Commander zich voor het grootste deel op zee afspeelt. Als speler sta je aan het hoofd van een hele vloot; ook moet je foto's nemen van vijandelijke objekten met vliegtuigjes die je hiervoor ter beschikking staan. Grafisch ziet dit spel er fantastisch uit, van de FM-PAC maakt Fleet Commander II waarschijnlijk geen gebruik.

Wel veel Japans, in Fleet Commander II, maar voor een beetje MSX-er moet het toch niet zo moeilijk zijn om de menu's een beetje uit te vogelen. Kijk maar in de speltips van dit nummer, bij Dragonslayer VI....



De MSX-TURBO-R van binnen.....


Het binnenwerk van de Turbo-R, met middenonder de R800.





Gebroederlijk naast elkaar, de R800 en de S1990 (de nieuwe MSX- Engine).

Primeurtje: foto's van de binnenkant van de MSX-Turbo-R. Onder voorbehoud durf ik je wel te vertellen dat er in het volgende nummer van MSX-Engine een uitgebreide test zal staan van het nieuwe turbo-broertje van de MSX! Op het moment is de eerste zending (zo'n 60 stuks) Turbo-R-computers uit Japan in het vliegtuig onderweg naar Nederland en binnenkort zullen de eerste MSX-Engine-leden kunnen gaan genieten van de vele extra mogelijkheden die deze computer heeft!

LET OP:

Reakties en vragen naar/aan de redaktie zijn welkom, maar, let er wel even op dat als je antwoord terug wilt hebben je postzegels en een aan jezelf geadresseerde envelop meestuurt! Doe je dat niet dan krijg je dus geen antwoord!

Ook aan het terugbellen van leden kunnen we niet beginnen; de telefoonrekening is zo al hoog genoeg!

Denk niet dat we er niet van houden als je belt of schrijft: des te meer reakties, des te meer tevreden we zijn! MSX-Engine is uiteindelijk jullie blad!

INFORMATION PAGE

PROGRAMMEERWEDSTRIJD

1e Prijs: Gratis jaarabonnement op MSX-Engine en Dragon-Disk, een gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 en 30 diskettes. Totale waarde: F100,=

2e Prijs: Gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 en 30 diskettes. Totale waarde: F60,=

3e Prijs: Gratis exemplaar van Turbo-Composer V2.0 t.w.v. F30,=

Schrijf een programma, een utility, een spel, het maakt niet uit wat, dat uitgelist kan worden (machinetaalprogrammeurs opgelet, vanuit BASIC inpoken dus!). Stuur een diskette met een uitdraai van de listing of een ASCII-file van de listing naar de redaktie. Alle inzendingen blijven eigendom van de MSX-Engine-redaktie; alle MSX-Engine-medewerkers zijn uitgesloten van deelname. Ook niet MSX-Engine-leden mogen meedoen, dus: we verwachten van elke lezer tenminste één inzending! Let op: elke inzender ontvangt een extra credit!

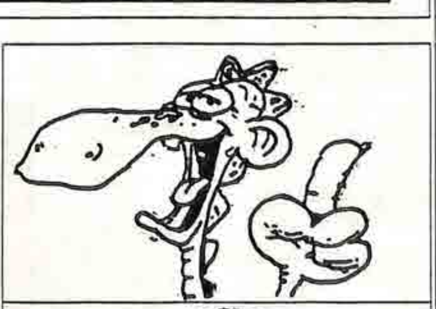
- Sluitingsdatum 1 maart 1991 -

IN! WIN! WIN! WIN! WI

EEN PANASONIC JOYSTICK!!!

MSX-Engine beschikt sinds kort over een heuse mascotte: een draakje. Het beestje mist echter één ding: een voornaam! Wat moet je doen? Bedenk een leuke, grappige, aandoenlijke en vooral originele naam voor onze draak-mascotte en win de hoofdprijs: een Panasonic Joystick ter waarde van maar liefst F30,=! En dat is niet het enige: het geeft, denken wij, toch wel een heel speciaal gevoel als je ziet dat het draakje waarvan jij de naam verzonnen hebt gebruikt wordt in grote advertentie-campagnes! Zet je antwoord op een briefkaart en stuur deze naar de redaktie. En ook hier geldt weer: ook niet-leden mogen meedoen!

- Sluitingsdatum: 1 maart -





Dragon-Disk

Niet-Engine-leden

Als je nog geen lid bent van MSX-Engine en je wilt toch de Dragon-Disk in je bezit krijgen dan moet je verder lezen onder het kopje "Full-color prijzen", net na de programmeerkursus.

Weet je niet weet wat de Dragon-Disk is? Lees dan de recensie in dit nummer!

Engine-leden

Uitbreiding abonnementen:

Pak het aantal nummers dat je nog van ons krijgt, vermenigvuldig dat met F2,= en maak dat bedrag over op onze bank of giro (zie colofon). Mocht je nier meer weten hoeveel nummers je nog krijgt, kijk dan even op het etiketje op de verpakking of bel even naar de redaktie...

Famicle Parodic II

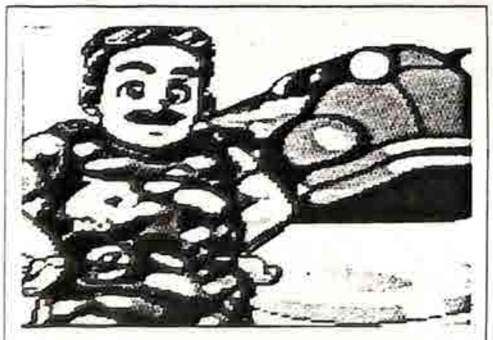
Door: Loek van Kooten

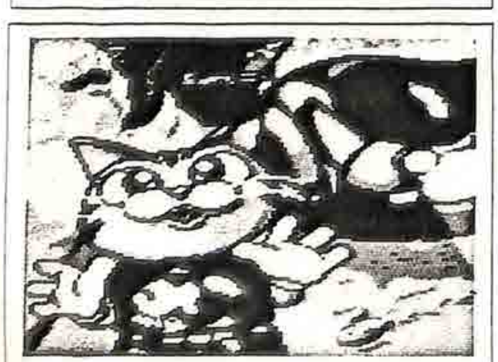
Eigenlijk had Falco Dam, mederedaktie-lid, dit review moeten schrijven, maar onze slimme hoofdredakteur heeft het voor elkaar gekregen zijn zorgvuldig ingetikte tekstfile netjes te wissen. Tja, en dan zit er nog maar één ding op: zelf aan de slag! En....let op: deze screen-shots zijn voor het eerst ZELF gemaakt! Het zelf maken van foto's is een dure aangelegenheid, maar we gaan proberen het volgende nummer met alleen maar zelfgemaakte fotootjes te vullen....

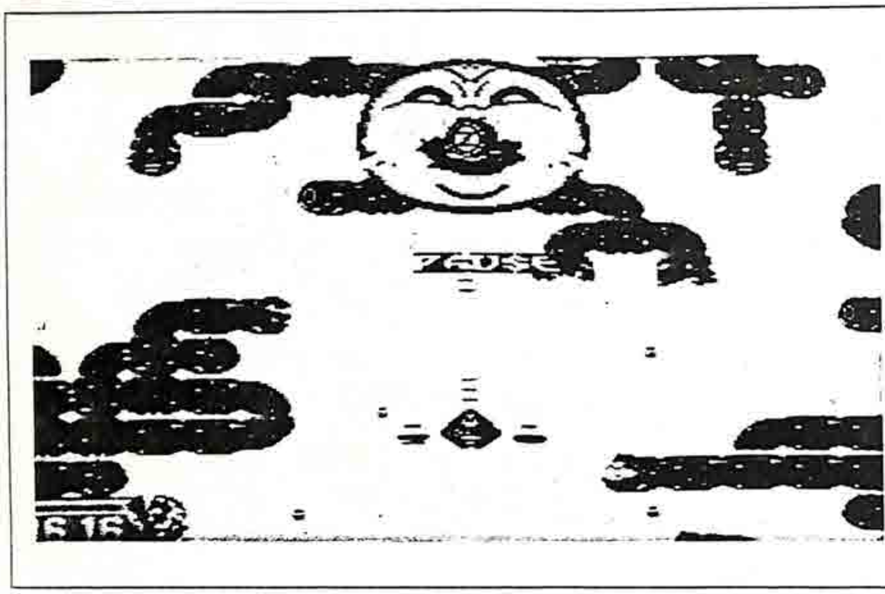
Famicle Parodic II komt van Bit², een merk dat garant staat voor een flinke dosis humor, een snufje flauwigheid en een schepje kleuteropvoeding. Ook dit keer zijn ze bij Bit² met dat spelkoncept aan de slag gegaan....

Voordat we ook nog maar iets van het spel hebben gezien kunnen we kiezen hoe we de muziek ten gehore gebracht willen hebben. Je hebt daarbij de keus uit FM-PAC en (het zal toch niet waar zijn?) MIDI! Nu is het dus ook mogelijk om bijvoorbeeld je dure Roland MT-32 aan te sluiten op je MSX en te genieten van geluid waarbij Xak verbleekt....We zullen dit op de MSX-beurs in Tilburg zeker demonstreren! Na deze ontdekking maar weer snel verder geladen.....

In de introdemo worden de speelhelden stuk voor stuk voorgesteld; Mamicle, Papicle, Nyancle, Silecle, kortom, we





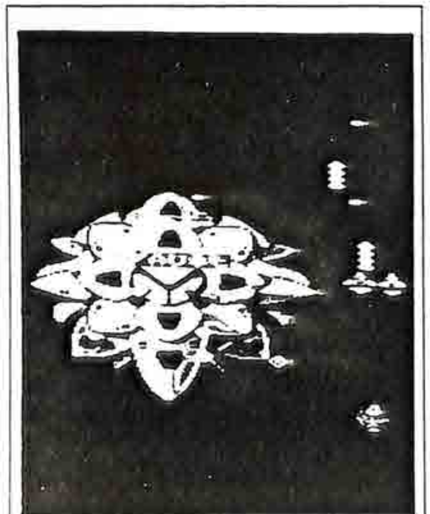


hebben hier te maken met een heuse "Cle-familie" (en hiermee is dus ook gelijk de titel van het spel verklaard). De demo doet sterk denken aan een korte film (Bit² presenteert zich dan ook als Bit² -films) en als deze afgelopen is begint ze weer netjes opnieuw. Wat me wel irriteerde is dat Bit² geen rekening houdt met Europese MSX-computers. Bit² gaat ervan uit dat je computer op 60Hz draait en als dat per ongeluk niet het geval is gaat de muziek dus langzamer lopen. Op zich niet zo'n ramp, maar als ik je vertel dat de muziek "getimed" is op de graphics kun je je natuurlijk wel voorstellen hoe stom het eruit ziet als je eerst met veel bombarie een vliegtuig de lucht ingeschoten ziet worden en vijf sekonden later nog 'es het opstijggeluid hoort. Omdat de demo niet zo lang is neem ik aan dat ze niet de hele diskette beslaat, dus er zullen dus nog wel meer demo's volgen in de loop van het spel.

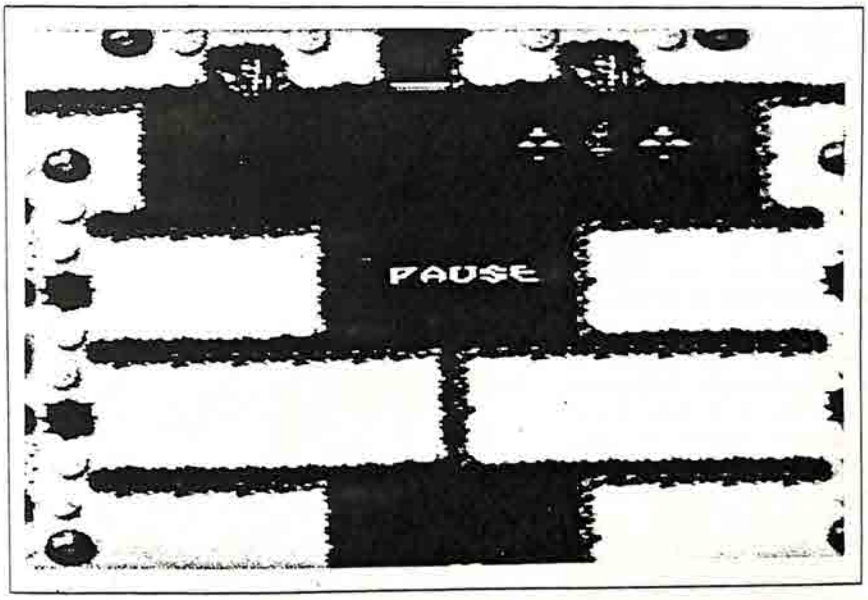
Eerst ruimtescheepje kiezen en dan....de lucht in! (.....)

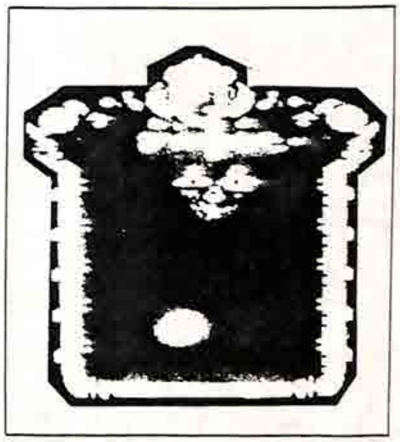
Tja....wat moet je hier nou van zeggen? Het eerste level speelt zich af in een heuse (je raadt het nooit) slagroomtaart! Jawel, we gaan fijn cake schieten. De muziek die je hier hoort is nog het best te vergelijken met "poesje mauw" en "kom 'es gauw". Ook hier komt het 50Hz-probleem weer naar voren; omdat de muziek op 60Hz al niet zo snel klinkt (op een MSX-2+ uitgeprobeerd) zullen bezitters van een 50Hz-machine de sekonden kunnen tellen. *(Koop nu Famicle Parodic II, werkt beter dan welk slaaptablet dan ook!)*

Na een niet al te lange tijd komen we terecht bij de eerste demoon, een bewegende slagroomtaart! Het beest bestaat uit vier slagroombalken die stuk voor stuk met onafhankelijke snelheid open en dicht gaan, waarbij het dus de bedoeling is om niet geplet te worden. Als je de twee riddertjes bovenaan het scherm naar de andere wereld hebt geholpen verdwijnt het deurtje in het midden en mag je doorvliegen. De tweede demoon is niet ver van de eerste vandaan; het scherm wordt donker en de naam van het wezen verschijnt: "Dahlia Dark Gabriel". Ik sidder en wacht met grote angstogen op wat komen gaat....en ja hoor, een ruimteschipbloempje. Hier



Famicle Parodic II





merk je hoe handig het is dat je je options (dat zijn ruimtescheepjes die met je mee schieten en je volgen) kunt verstellen. Voor je, achter je, naast je, ver van je vandaan, dichtbij, naar voren schietend, naast...ach, ik hoef hopelijk niet meer verder te gaan.

Na de melding "Stage 1 Clear" kun je door naar het tweede level, een robotplaneet. Aan de ene kant ontzettend leuk, die technische vooruitgang, aan de andere kant ook weer wat minder, aangezien er hier ook nog op je geschoten wordt, en niet zo'n beetje ook! Het wordt pas lachen geblazen bij de eerste demoon; denk je veilig in een schacht te gaan staan zodat je hem van een afstand kunt raken en baf, schachtje dicht en boem, Loekje weg! Dit keer wordt je onder vuur genomen door (nee, deze is leuk!) zeepbellen. De einddemoon van dit level is Dobu Chan, een ventje met een naar verhouding iets te groot hoofd en dit beestje schiet (is dit zielig?) spaarvarkens.

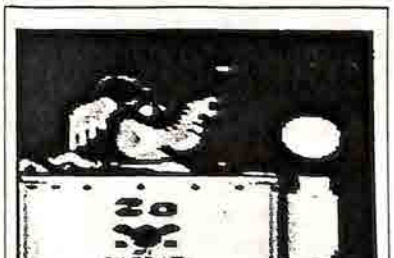
Nadat ik level 3 gespeeld had wist ik het zeker, bij Bit² zijn ze volslagen geschift. Vliegende visjes, sigaren, schietende kaktusjes, zwevende olifantjes in fluitketels, pratende reuzenballonnen...ik begon me zo langzamerhand af te vragen of het niet beter was om dit spel bij de edukatieve software voor kleuters in te delen in plaats van bij shoot 'em ups. Ook leuke kleurkombinaties hier, in level 3. Hemelsblauw met zachtroze, prachtig! Histor-neveltinten is er niks bij.

Naast het schieten moet je natuurlijk ook wapens verzamelen om te kunnen schieten! Deze wapens zitten netjes verpakt in doosjes, visjes, ballonnetjes, etcetera, dat hangt af van het level waarin je je bevindt. Maximaal kan je twee options krijgen en ook de pieuw-pieuw-kogeltjes waarmee je in het begin schiet kunnen later vervangen worden door betere.

Ik moet zeggen dat de muziek op FM-PAC heel grappig klinkt. Ook muzikaal kleutergeweld ontbreekt niet; de meest kindse deuntjes worden naar je hoofd geslingerd. De MSX-MIDI-kombinatie heb ik nog niet uitgeprobeerd maar Stefan Danes, de eindredakteur van de Dragon-Disk, heeft het één en ander al gehoord op z'n eigen Roland MT-32 en ik meen dat hij z'n FM-PAC daarna met het grof vuil heeft meegegeven. In onze beoordeling gaan we echter uit van de FM-PAC...



Op de FM-PAC is de muziek nu niet direkt om over naar huis te schrijven, maar echt slecht kan ik het nou ook weer niet noemen. Voor de graphics geldt hetzelfde verhaal. De spelkwaliteit ligt behoorlijk hoog, maar ook op dit punt is Famicle Parodic II geen uitschieter. Kortom, op alle punten scoort deze Bit² redelijk en dat is ook wel te merken aan het prijskaartje: F100,=. Als je dol bent op zuurstokjes, paraplus, dropjes en vliegende kopjes is dit spel best leuk, tegen mensen die meer houden van het échte MSX-geweld zeg ik: "Laat maar lekker liggen!".



Sounds: 7
Graphics: 7
Spelkw.: 7
Score: 56
Merk: Bit²
Formaat: 2x2DD
Opties: FM-PAC, MIDI
Prijs: F100,=

Disc-Station 19a



Het eerste programma uit een reeks van vier op deze Station is een sex-adventure van The Hard en draagt de naam Ayoyo's Love Affair. Heel leuk, vooral die Japanse tekst. Misschien nog leuk om te weten dat Ayoyo's Love Affair een tekstadventure is.....Ik heb wel even wat geprobeerd; na wat geëxperimenteer zat Ayoyo dan in d'r blootje en was het spelleke afgelopen. Wel mooie PSG- muziek....

De tweede demo bestaat uit "interlace"-plaatjes van Alice Soft. Nou, Alice Soft weet volgens mij niet wat interlacen is! Lieve Alice, er bestaat een klein doch belangrijk verschil tussen interlacen en knipperen.....wel mooie plaatjes trouwens, maar in deze demo wordt weer eens geen rekening gehouden met Europese computers (dus lekker blokjes lezen in plaats van Japans). Hoewel, het zegt me allebei evenveel....

Demo nummer drie bestaat alleen maar uit plaatjes (maar dan wel hele mooie!) van Grinax. Waarschijnlijk wordt hier één of ander spannend spel aangekondigd maar hoe het heet?

En dan zijn we al weer toe aan de laatste van de vier, een spelletje dat luistert naar de futuristisch klinkende naam DS-DX #3 dat gemaakt is door Compile, het grote softwarehuis achter de Disc-Station. In dit spel moet je als katje twee ballonnen (zouden die uit Famicle Parodic II zijn komen overwaaien?) in een vuilnisbak moet stoppen (wat het doel daar nou precies van is, is me nog steeds niet geheel duidelijk). Lachen geblazen met swingende muziek in het eerste en tevens laatste level van dit gigantische spel. Binnen vijf minuten had ik dit "spel" dan ook uitgespeeld, en dat is geen prestatie.

Nee, de Disc-Station is niet meer wat ze was en dat komt denk ik doordat alle grote konkurrenten van Compile (zoals bijvoorbeeld Bit²) allemaal hun eigen disk- magazine hebben en daarom dus geen software op de Disc- Station zetten, hetgeen vroeger wel gebeurde. Denk echter niet dat Compile dood is.....Randar III komt eraan!

Sounds: 7
Graphics: 7
Merk: Compile
Formaat: 2x2DD (+19b)
Opties: FM-PAC
Prijs: F35,=

DRAGON-DISK #1

Met veel tamtam hebben we hem al verschillende malen aangekondigd, ons eigen disk-magazine, boordevol met demo's en programma's. Een kleine greep uit de inhoud....

De Dragon-Disk start op met prachtige vector-graphics, gemaakt door de Station-group. Daarna naar het menu waar we kunnen kiezen uit maar liefst negen opties!

Pulsar is de naam van de demo van Syntax Error. De gretige kijker wordt gelijk al getrakteerd op een gigantische 128K-FM-PAC-sample. Daarna een plaatje met zelfgemaakte muziek met daar achteraan een (hoe kan het ook anders?) lichtkrant met helaas iets teveel spellingfouten (zonder "s").

Ninja is een demo van het teken-programma Doozle I waarin we een heel mooi getekende Ninja zien. Daaronder een lichtkrant(je) waarin een heel grappig verhaal verteld wordt over een TDK-diskette die zich een beetje "white-label" voelt. Leuk!

"No big deal, man!" is ongetwijfeld de demo met de langste naam op de Dragon-Disk. Schermgrote letters scrollen soft over het beeld en daarna, schrik niet, een diagonale scroll!

De laatste twee demo's zijn geprogrammeerd door twee programmeurs van MSX-Engine zelf, Falco Dam en Ivo Wubbels (tevens hoofdredakteur van de Dragon-Disk). In de eerste prachtige digi's van de MSX-Turbo-R (ietwat platgedrukt) en het spel Fray (zie de voorkant van dit blad). Daar overheen, zoals het hoort, een horizontale sinus-scroll waarin het één en ander verteld wordt over de hiervoorgenoemde hebbedingetjes. De tweede demo, Chique, liegt er ook niet om: gigantisch snel wordt de tekst om je oren geslingerd. Beide demo's worden begeleid door Xak-muziek.

Op het laatste moment kregen we dan nog een demo binnen van Merla-soft (geen kleintje in MSX-land!) maar wat deze precies doet weet ik niet, da's dan nog een verrassing voor je.



Er mag dan MSX-Engine op het full-color-disketiket staan, zonder al die hulp van al die programmeurs was het niks geworden. Bedankt! Speciale dank aan Stefan Danes, de eindredakteur, voor het aan elkaar plakken van alle programma's!

Sounds: 8
Graphics: 7
Merk: MSX-Engine
Formaat: 1x2DD
Opties: FM-PAC
Prijs: F2,=

Programmeerkursus Deel III

Door: Falco Dam

Welkom, beste lezers, bij alweer het derde deel van de programmeerkursus. Als eerste listing de scroll van vorige keer die twee screen-5-pagina's achter elkaar scrollt. De vorige keer had ik al enige uitleg gegeven, maar als je er niet uitgekomen bent, kun je toch even de listing doorkijken voor hoe het dus wel had gemoeten. De listing is deze keer een gewone DevPac80 (Gen80)-listing. De tijd, dat ik de listinkjes zomaar uit mijn hoofd kon opschrijven is helaas voorbij. Ik wil ze toch eigenlijk wel even kontroleren voor ik ze jullie voorschotel. Tja, de listings worden langer, dus helaas waarschijnlijk één of twee per keer, anders krijg je lappen listings en weinig tekst en dat is natuurlijk niet de bedoeling.

Hoe werkt het programma? Eventjes in het kort de routines: INIT zet de sprites uit en register 23 op 0, evenals de pointer. HK–SET; bewaart de oude interrupt en zet een nieuwe. HRESET; als de scroll klaar is, wordt de oude interrupt weer teruggezet. MAIN; de eigenlijke scroll-routine. Als eerste wordt het scroll-register met 1 verhoogd, daarna wordt er een VDP-copy-opdracht gegeven om een lijn van de andere pagina naar de onderste beeldlijn te kopieëren. Omdat je elke keer maar twee koördinaten hoeft te veranderen, houd je gewoon een tabelletje bij, die je dan met OTIR weg-out. WRTVDP; je moet, vooral in langere listings, vaak een VDP-register beschrijven. Handig is het dus om een standaard-routinetje hiervoor te maken. Het scheelt je bij het programmeren trouwens ook nog het nodige hexadecimale rekenwerk.

En dan, het belangrijkste element van een demo: de lichtkrant. Ook hier maken we gebruik van de VDP-copy. We zetten eerst een nieuw stukje van de letter achteraan en kopieëren dan de hele krant een stukje naar links. Het is natuurlijk niet netjes om elke keer een hele letter neer te planten, vooral niet bij letters van 16 bij 16. Daarom houden we een tellertje bij die je bij de x-koördinaat van de huidige letter optelt. Zodra hij het eind van de letter bereikt, lees je een nieuwe letter in en begin je weer vanaf 0 te tellen. Het is het verstandigst om de lichtkrant onderaan het beeld te zetten, omdat als je haar in het midden van of bovenaan het scherm zou zetten, je kans hebt dat de beeldopbouw in het gebied van de copy komt, terwijl die nog niet klaar is, wat tot gevolg heeft, dat de scroll 'scheef' trekt. Je kunt dit natuurlijk oplossen door op 2 pagina's te kopieëren en elke keer de pagina te laten zien waarop niet gekopieëerd wordt, waarbij je er natuurlijk wel aan moet denken dat de pagina die je laat zien wel voorloopt op de andere pagina en dat je op elke pagina 2 keer zo snel scrollt, maar dat mag je er dan eventueel zelf inbouwen. Ook is het het handigst om eerst het nieuwe stukje letter te kopieëren en dan de hele lichtkrant, zodat je genoeg tijd overhoudt voor bijvoorbeeld een muziekroutine, want die gebruikt toch de VDP-kommando's niet; je moet immers eerst wachten tot je vorige kommando is uitgevoerd. Je moet er rekening mee houden dat de maximale grootte van je copy in een interrupt ongeveer 5000 pixels is (ongeveer 20*255), anders is je copy nog niet klaar als de volgende interrupt komt, wat dus tot gevolg heeft dat de scroll gaat trillen. Door VDP(10)=2 wordt het beeld minder snel opgebouwd en heb je dus wat meer tijd. Als laatste nog het uitzoeken van de juiste letter uit de karakterset, die natuurlijk op een andere pagina staat. Het makkelijkst is het als je een tabelletje maakt met de koördinaten van elke letter op ASCII-code-volgorde, te beginnen vanaf ASCII-code 32 (spatie). Je kunt de juiste plek natuurlijk ook berekenen als je daar een liefhebber van bent.

De lichtkrant-listing: INIT; initialiseert enkele variabelen. HK–SET; zie vorige listing, MAIN, het hoofdgedeelte. We berekenen eerst welk gedeelte van de letter we moeten kopieëren. We tellen dat bij de x-koördinaat op, die we m.b.v. een tabel hebben opgevraagd. Die tabel moet je zelf maar even invullen, want iedere karakterset is weer anders. Er wordt verwacht, dat de karakterset op page 1 staat. De gevonden waarden worden in een tabelletje gepoked en dat tabelletje wordt weggeout. Nu moeten we wachten tot de copy klaar is, daarom hebben we eerst de korte copy genomen, want op de tweede hoef je niet te wachten. De tweede copy is altijd hetzelfde en daarna keer je gewoon terug. NEWCHR; deze routine leest een nieuw karakter in, zet de teller weer op 0 en laat de tekst weer opnieuw beginnen als deze is afgelopen (REPEAT). CE–CHK; deze kennen we van de vorige kursus, hij wacht tot het VDP-kommando uitgevoerd is. TEXT; de tekst kun je net zo lang maken als je wilt. Aan het einde van de tekst moet het label TXTEND staan, zodat de routine het einde van de tekst kan herkennen. CHRTAB, hier beginnen de koördinaten van de karakters. Het is de bedoeling, dat je de linkerbovenhoek aanduidt, met eerst de x- en dan de y-koordinaat. De tabel begint in dit geval bij ASCII-kode 32 (spatie), vandaar de SUB 32 in de berekening. De ADD A,A is er omdat elke letter 2 bytes inneemt en je dus met twee moet vermenigvuldigen om de x-koordinaat te bereiken.

Zo, ik hoop dat dit duidelijk is, zodat je nu ook zelf in staat bent een redelijke scroll te maken. Je kunt natuurlijk ook deze scroll in je programma gebruiken en er je eigen tekst in stoppen. Maar bedenk dat je ook nog bijvoorbeeld sprites hebt en je nog een heleboel kunt doen met het scroll-register. Volgende keer het laatste of één-na-laatste deel over de VDP. Dat ligt eraan hoe lang het duurt om de lijn-interrupt uit te leggen. Daarna waarschijnlijk verder met de FM-PAC en de BDOS.

```
; SCROLLT PAGE 1 ACHTER PAGE 0
(SCREEN 5)

        DEFB OFEH
        DEFW BEGIN
        DEFW EINDE
        DEFW BEGIN

BEGIN:  ORG OC000H

START:  CALL INIT
        CALL HK_SET
WAIT:   LD A,(READY)
        DEC A JR NZ,WAIT
        CALL HRESET
        RET

INIT:   LD A,(OFFE7H)
        OR 2
        LD B,A
        LD C,8
        CALL WRTVDP
        XOR A
        LD (SCLLIN),A
        LD B,A
        LD C,23
        JP WRTVDP

HK_SET: DI
        LD HL,OFD9FH
        LD DE,HOOKST
        LD BC,5
        PUSH BC
        PUSH HL
        LDIR
        POP DE
        POP BC
        LD HL,INT
        LDIR
        EI
```

Programmeerkursus Deel III

```
            RET
HRESET:     DI
            LD HL,HOOKST
            LD DE,0FD9FH
            LD BC,5
            LDIR
            EI
            RET
HOOKST:     DEFS 5
INT:        JP MAIN
            RET
            RET
MAIN:       LD A,(SCLLIN)
            INC A
            LD (SCLLIN),A
            CP 212
            JR NZ,VERDER
            PUSH AF
            LD A,1
            LD (READY),A
            POP AF
VERDER:     LD B,A
            LD C,23
            PUSH AF
            CALL WRTVDP
            POP AF
            LD IX,COPDAT
            LD (IX+2),A
            ADD A,212
            LD (IX+6),A
            LD B,32
            LD C,17
            CALL WRTVDP
            LD HL,COPDAT
            LD BC,(7)
            INC C
            INC C
            INC C
            LD B,15
            OTIR
            RET
WRTVDP:     DI
            LD A,(7)
            INC A
            LD D,C
            LD C,A
            OUT (C),B
            LD A,D
            OR 128
            OUT (C),A
            EI
            RET
SCLLIN:     DEFB 0
READY:      DEFB 0
COPDAT:     DEFB 0,0
            DEFB 0,1
```

```
            DEFB 0,0
            DEFB 0,0
            DEFB 255,0
            DEFB 1,0
            DEFB 0,0
            DEFB 0D0H
            DEFB 0
EINDE:      END
```

```
; Lichtkrant
ID:         ORG 0C000H
            DEFB 0FEH
            DEFW START
            DEFW EINDE
            DEFW START
START:      CALL INIT
            CALL HK_SET
            RET
STOP:       LD HL,HOOKST
            LD DE,0FD9FH
            LD BC,5
            DI
            LDIR
            EI
            RET
INIT:       LD HL,TEXT
            LD (TXTPTR),HL
            LD A,32
            LD (CHARNR),A
            XOR A
            LD (COUNTR),A
            RET
HK_SET:     DI
            LD HL,0FD9FH
            LD DE,HOOKST
            LD BC,5
            PUSH BC
            PUSH HL
            LDIR
            POP DE
            POP BC
            LD HL,INT_HK
            LDIR
            EI
            RET
INT_HK:     JP INTERR
            RET
            RET
INTERR:     CALL MAIN
HOOKST:     DEFS 5
            RET
MAIN:       LD A,(COUNTR)
            ADD A,2
```

```
            CP 16
            CALL Z,NEWCHR
            LD (COUNTR),A
            PUSH AF
            LD A,(CHARNR)
            SUB 32
            ADD A,A
            LD E,A
            LD D,0
            LD HL,CHRTAB
            ADD HL,DE
            LD E,(HL)
            INC HL
            LD D,(HL)
            POP AF
            ADD A,E
            LD IX,CDAT1
            LD (IX+0),A
            LD (IX+2),D
            CALL CE_CHK
            LD B,32
            LD C,17
            CALL WRTVDP
            LD BC,(7)
            INC C
            INC C
            INC C
            LD B,15
            LD HL,CDAT1
            OTIR
            CALL CE_CHK
            LD B,32
            LD C,17
            CALL WRTVDP
            LD BC,(7)
            INC C
            INC C
            INC C
            LD B,15
            LD HL,CDAT2
            OTIR
            RET
NEWCHR:     LD HL,(TXTPTR)
            LD A,(HL)
            LD (CHARNR),A
            INC HL
            LD (TXTPTR),HL
            LD DE,TXTEND
            AND A
            SBC HL,DE
            CALL Z,REPEAT
            XOR A
            RET
REPEAT:     LD HL,TEXT
            LD (TXTPTR),HL
            RET
CE_CHK:     LD A,2
            CALL VDPSTA
            RR A
            JR C,CE_CHK
```

```
                RET

WRTVDP:         LD A,(7)
                INC A
                LD D,C
                LD C,A
                OUT (C),B
                LD A,D
                OR 128
                OUT (C),A
                RET

VDPSTA:         LD B,A
                LD C,15
                CALL WRTVDP
                IN A,(C)
                PUSH AF
                LD B,O
                LD C,15
                CALL WRTVDP
                POP AF
                RET

CDAT1:          DEFB
O,O,O,1,251,O,192,O,2,O,16,O,O,O,O
DOH,O
CDAT2:          DEFB
4,O,192,O,2,O,192,O,251,O,16,O,O,O,
ODOH,O

COUNTR:         DEFB O
CHARNR:         DEFB 32
TXTPTR:         DEFW TEXT

TEXT:           DEFM "DIT IS EEN
VOORBEELD "
                DEFM "VAN EEN
LICHTKRANT. JE "
                DEFM "KUNT ER
ELKE GEWEN"
                DEFM "STE TEKST
OP INVOEREN. "
TXTEND:         DEFB O

CHRTAB:         DEFB X,Y,X1,Y1,X2,Y2
ETC.

EINDE:          END
```

CREDIT-PRIJSLIJST

* *Turbo-Composer V1.0*	*4 Credits*
* *Dragon-Disk 1*	*3 Credits*
* *Engine Demo 1*	*1 Credit*
* *Odie Demo 1*	*" (MSX-2+)*
* *Turbo-R-Digi-Demo*	*1 Credit*
* *Chique Demo*	*1 Credit*

** Let op: Turbo-Composer kost nu 4 credits, en geen 3!*

FULL-COLOR-PRIJZEN

Tja, het mag er dan mooi uitzien, zo'n ingelijmd boekje met full-color-kaft, de omschakeling naar full-color brengt toch heel wat problemen met zich mee! Maar, daarover vind je in het voorwoord al een heel verhaal. Als je al een "zwart/wit-abonnement" hebt en je wilt dat omzetten naar een "full-color- abonnement" dan moet je nu even verder lezen. De bedragen die je extra moet overmaken zijn nu niet direkt gigantisch...hier komen ze:

Ontvang je na dit nummer nog een nummer?	=> F1,=
Ontvang je na dit nummer nog twee nummers?	=> F2,=
Ontvang je na dit nummer nog drie nummers?	=> F3,=
Ontvang je na dit nummer nog vier nummers?	=> F4,=
Ontvang je na dit nummer nog vijf nummers?	=> F5,=

Wel, dat moet toch niet al te moeilijk zijn! We vragen je vriendelijk om een van de bovenstaande bedragen zo snel mogelijk over te maken op het bank- of gironummer dat in de colofon staat, naast het voorwoord. Het liefst per giro, want dat werkt het snelst. Doe dat dan onder vermelding van "Naar full-color". Bedankt!

Dit is echter nog niet alles, ook de lidmaatschapsprijzen zijn natuurlijk veranderd. Met ingang van 1 februari 1990 ben je verplicht de onderstaande prijzen te hanteren en vanaf dan is het dus alleen nog maar mogelijk om een full-color-abonnement te nemen. Wil je dus nog een zwart-wit-abonnement hebben dan moet je er snel bij zijn!

Vorm:	Full-color:	Z/W (t/m 31-01-'90)
6x MSX-Engine:	F34.50	F28.50
6x Dragon-Disk:	F23,=	F23,=
6x MSX-Engine+Dragon-Disk:	F46.50	F40.50
1x MSX-Engine:	F5.75	F4.75
1x Dragon-Disk:	F3.85	F3.85
1x MSX-Engine+Dragon-Disk:	F7.75	F6.75

En toch, het mag misschien vreemd klinken, zijn we naar verhouding nog steeds de goedkoopste club!

De redaktie

ONE CREDIT

CREDIT-NUMMER: 02

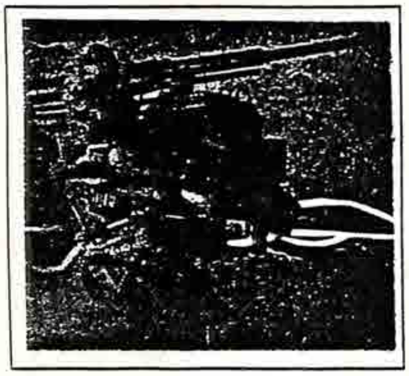


ALLEEN GELDIG VOOR MSX-ENGINE-LEDEN

Knip alle credit-bank-biljetten die je vanaf nu in deze en de volgende Engines tegenkomt uit, of kopiëer ze. M.b.v. het lijstje hiernaast kan je, als je genoeg credits hebt, gratis een presentje uitzoeken: stuur dan alle credits die je hebt op (plus een postzegel en disk) en vermeld duidelijk welk kado je graag zou willen. Meerdere kopieën maken van dezelfde bon heeft geen zin: per Engine verandert het credit-nummer en alle bonnen die je ons toestuurt moeten een ander nummer hebben...

SPELTIPS

SOLID SNAKE



Om uit gebouw 2 te komen zul je moeten vliegen. Hiervoor haal je eerst de deltavlieger uit gebouw 1. Je moet nu naar verdieping x (zoek maar uit!) van gebouw 2 lopen. Hier is een "afstapje" waar je vanaf moet springen. Bel wel eerst even met de bog boss; hij vertelt je hoe je de deltavlieger moet gebruiken.

Loop nu naar het hooiveld. Hier kom je weer een tegenstander tegen. je kunt hem verslaan moet de remote-control-missile of met de handgranaten. Als je hem verslagen hebt krijg je kaart 8.



Loop nu naar boven. Hier is een huisje waarin twee eieren liggen. Let op het gas!! Pak de beide eieren en loop het huisje uit. Na enige tijd komen de eieren uit en verschijnt er een item. De slang is levensgevaarlijk, hij eet je ratios op! Je ziet hem over de items heen lopen. Zet de pijl op de gebroken eierschaal en zodra de slang daarop staat druk je op de spatiebalk: de slang is weg.

Je moet nu het legerdorp in, maar de poort is beveiligd met lasers. Om deze uit te zetten gebruik je de uil. Zet de uil aan (klik) en wacht tot hij een kreet geeft. Dit is het herkenningsteken voor de wachter en hij zal de laser nu uitzetten. Let er wel op dat je hem niet van tevoren doodschiet!

Praat met alle gevangen genomen kinden in het dorp en neem de lift in het bovenste huisje. Nu kom je "the invisible man" tegen. Om hem te verslaan ga je naar het veld rechtsboven; ga daar achter de muur staan zodat de kogels je niet kunnen raken. Aan de plaats waar de kogels vandaan komen kun je zien waar hij zich bevindt. Met de remote-control-missile kun je hem nu wegschieten.

Als je "the invisible man" verslagen hebt, gaat de deur vanzelf open. Let op, hier ligt zoutzuur, Gebruik ratio B om over het zoutzuur te komen. De deur hier is alleen te openen met kaart 9.

Om kaart 9 te vinden moet je in de lift op frequentie 140.00 opgeroepen worden. Gebeurt er in de lift niets dan moet je weer even teruglopen naar de deur. Je wordt nu wel opgeroepen en kunt nu kaart 9 in het hooiveld opzoeken. Je kunt hem niet zien, maar hij ligt altijd in het veld rechtsboven. Loop gewoon alles af tot je er tegenaan loopt.

Nu kun je de deur wel in. Hier loopt een poppetje dat meteen op je rug springt. Er zijn meerdere mogelijkheden om hem te verslaan. Je kunt ofwel mijnen leggen en daar op springen, of de remote-control-missile gebruiken, of tijdbommen neerleggen en die laten ontploffen.

Je hebt nu de sleutel nodig. Heb je deze nog niet dan zul je helemaal terug moeten naar gebouw 1 en daar de diepvries in gaan. Je Zanziborland-teken verandert nu in een sleutel. Let op, er zijn twee verschillende sleutels. De andere krijg je in de sauna en deze heb je nodig om de klerenkast te openen.

Met de sleutel open je de kast. Achter in de kast zit een gat in de muur waar je doorheen kunt kruipen. Daarachter lopen een aantal ratten. Je kunt hier niet schieten; lok ze daarom met ratio B3 uit het hol. Hier kun je wel staan zodat je ze één voor één weg kunt schieten.

De cartridge kun je nu zonder problemen pakken en aan Dr. Petrovich geven. Plotseling stort de vloer in en val je; nu bevind je je in het hol van de leeuw!

Eerst moet je Metal Gear verslaan. Als je niet genoeg ratio hebt kun je deze in de twee toegankelijke kamers ophalen. Open nu de grote schuifdeur en zet ratio aan! De Metal Gear versla je met handgranaten. Ga bij het gooien aan de rand van het scherm staan. Na een poosje smijten zal Metal Gear met veel lawaai ontploffen.

De ontploffing was zo hevig dat je zelf ook brandt. De enige manier om je hier uit te redden is al je wapens en items te droppen. Zet het pijltje op een item en druk op de knop. Gooi je ratio als laatste weg, je hebt dan nog full-power bij je volgende tegenstander.

De volgende tegenstander is George Keslar, de karate-kampioen. Aan de rand van het veld liggen mijnen. Let op dat je hier niet op gaat staan. George zul je gewoon met de vuist moeten verslaan.

De volgende deur gaat open je komt een tegenstander tegen die verdacht veel op Sean Connery lijkt. Hier liggen ook alle kaarten en je moet ze stuk voor stuk weer oprapen. Let op, soms ligt er iets onder een doos! Spring vooral niet in het drijfzand! Als je alle deuren gehad hebt bezit je een nieuw item en een nieuw wapen. Het wapen is een simpele aansteker en het item is een spuitbus. Selekteer beide dingen en verbaas je over het resultaat: een heuse vlammenwerper. Nu is het een koud kunstje om je tegenstander "koud" (beter gezegd: warm) te maken!

De bovenste deur gaat op en je kunt verder....wat nu??? Alarm?? Nee hoor, het is Horry White en zij geeft je een geweer en oneindig veel kogels. De rest is kinderspel! Loop door tot aan de lift, ga met de lift naar boven en loop nu door tot het voorveldje en schiet hier alle tegenstanders weg totdat er geen nieuwe meer komen. Wacht nu op de helikopter en TADAAH!

P.S.: Grapje van Konami; na de reset krijg je de melding VRAM 01K. En nu achterstevoren lezen......juist, KIO MARV!

Ivo Wubbels en Glenn Willink

SPELTIPS

DRAGONSLAYER 6

HOOFDMENU

1. GEBRUIK MAGIC
2. GEBRUIK ITEM
3. SELEKTEER WAPENS
4. DROP ITEM
5. STATUS
6. OPTIES →
7. VERANDER KARAKTER

AD 6

1. LOAD
2. SAVE
3. INSTELLINGEN I →
4. INSTELLINGEN II →

AD 6-3

1. BOTSHERSTEL
2. AUTOMATISCH POWER-UP
3. EXPERIENCE DISPLAY
4. GESPEELDE TIJD
5. LOOPSNELHEID
6. PRINTSNELHEID TEKST

AD 6-4

1. AUTO SHOT ON/OFF
2. AUTO POWERFUL ON/OFF
3. ???
4. ???
5. ???
6. ???

FUNKTIETOETSEN

F1=KAART (MITS AANWEZIG)
F2=??? (PAS VEEL LATER NODIG)
F3=SELEKTEER ITEM
F4=SAVE
F5=LOAD

INGESTUURD

Ik ben op zoek naar de originele versie het spel ***Craze*** van ***Heart Soft.*** Ook ben ik op zoek naar tips voor dit spel. Zelf heb ik inmiddels het vierde level gehaald en ik beschik over complete maps van de eerste drie levels plus nog een gedeelte van het vierde level.

I.R. van Raaij, Jeroen Boschstraat 39, 5831 VV Boxmeer, Nederland. Tel.: 08855-75262.

Als je een ***SCC*** hebt en je wilt die gebruiken voor bijvoorbeeld SCC-demo's (we nemen aan dat je een brave MSX-fan bent), dan zou je die in je slot moeten steken terwijl de computer aan staat. Als je de cartridge met de printplaat naar je toegericht houdt en dan de zevende printbaan van rechts aan de bovenkant (ofwel: pen 14, RD, voor de freaks) afplakt met een plakbandje, kun je de computer resetten zonder dat het spel wordt opgestart! Dus geen gepruts in de cartridge en geen blijvende verminking van het origineel.

Voor de aanpassing van het geluid van de ***FM-PAC*** (niet de PAK!) kun je simpel een aftakking maken van pen nr. 49 en de massa (41 of 43), en dan die twee draadjes verbinden via een tulpstekker (een vrouwtje...). Nu kun je de draad (met stekker) via het gaatje achterin de FM-PAC naar buiten laten komen (dus geen geboor) en deze op de versterker aansluiten. Als je de FM-PAC alleen op de monitor kunt aansluiten moet je pen 49 ook nog afplakken, anders is het geluid nog niet optimaal. Aardig is dat een "afgeplakte" FM-PAC stereo geluid geeft (PSG op de monitor en FM-PAC op de versterker). Fantastisch geluid verzekerd!

Als je ***Quarth*** snel wilt uitspelen moet je zorgen dat je met wtee spelers bent. Je kiest level 9 met de laagste speed en dan moet het niet al te lastig zijn. Na dit level word je beloond met een mooi multi-layer-scrolletje.

Het password in de ***Cobra Demo Disk*** (Randar II) is UNIQUE. Je komt dan in een "Self-destructing Music-rotor".

Synthsaurus: vergeet niet de maatstreepjes in te voeren, anders loopt de BASIC-data volledig in de soep...

Graphsaurus: op disk 2 staat een programma om de plaatjes van Graphsaurus en de muziek van Synthsaurus tegelijk te laten horen en zien. Hier kun je ook Ptim veranderen. Graphsaurus kan namelijk met 7 paletten werken. Als je Ptim verandert laat het programma de 7 paletten achter elkaar zien. Hiermee kun je leuke effekten maken (bijvoorbeeld een langzaam donker wordende zon). Experimenteer hier maar eens wat mee!

Richard Fielt en Ferdinand Oort, Kleefschoek 11, 6711 SP Ede, Nederland. Tel.: 08380-16962.

ARC

GUEST REVIEW

Door: Jan-Willem van Helden & Loek van Kooten

Je kon er in het vorige nummer al het een en ander over lezen, maar nu is 'ie er dan: ARC, het nieuwste spel van Parallax. ARC komt nu eens niet uit Japan, nee, ARC is zelfs een Nederlands produkt! We hebben hier te maken met de opvolger van Vectron, het spel dat de vorige MCM-programmeerwedstrijd zo glansrijk won (dat rijmt).

Het schrijven van een recensie van dit spel is een moeilijke zaak. Aan een spel als Solid Snake werken -tig man dag en nacht maanden achter elkaar door. ARC echter is helemaal in elkaar gezet door een en dezelfde programmeur: Cas Cremers. Is het wel eerlijk om dit spel te vergelijken met de Japanse giganten? Eigenlijk niet, ware het niet zo dat de prijs die voor ARC wordt gevraagd gewoonweg gigantisch is: F100,= ! En dan denk ik toch dat ARC zal moeten meten met de grote Japanners...



Om eerlijk te zijn: de voorkant van de doos is niet zo geslaagd, waarschijnlijk was de programmeur van dit spel niet zo handig met lijm en schaar...het spel zelf bestaat uit twee diskettes en een cartridge die dient als beveiliging.

Eerst de demo maar eens bekijken: twee planeten, Delmos en Vectron, waren ooit het toneel van een grote oorlog tussen de Ketars en de Vectronianen. De Ketars hadden lange tijd de Krachtkristallen van de Vectronianen in hun bezit, maar uiteindelijk lukte het de laatsten om de Krachtkristallen weer terug te krijgen. De Ketars echter zinnen op wraak en zijn van plan ARC, een satelliet, de ruimte in te sturen met het doel de planeet Vectron te vernietigen. Het Vectroniaanse ruimteschip Omega 4 met aan boord een robot (jij) zet onmiddelijk koers naar Delmos...



De graphics zijn werkelijk heel redelijk, maar laten we het maar niet over de muziek hebben...deze klinkt ronduit vals!

Ontzettend goed vind ik het dat je kunt kiezen of je Nederlandse of Engelse teksten tijdens de demo of het spel wilt hebben. Ik moet wel zeggen dat dat een verademing is, na het onleesbare Japanse geheimschrift.

Als je eenmaal je naam ingegeven hebt mag je beginnen. Je start op bij de Omega 4, middenin de rimboe van Delmos. Na verscheidene keren alle velden te hebben afgelopen ontdekte ik dat het de bedoeling was te teleporteren naar level 2 alwaar een dikke laser-straal je de weg verspert. Probleem: hoe kom ik daardoor? Oplossing: vraag het de computer. Inderdaad, door het spel heen zijn een fiks aantal computers te vinden. Sommige vullen je power aan tot het maximum, andere geven tips of items. De computer waar ik mee te maken had was niet erg spraakzaam. Of ik maar even een code-woord wilde ingeven. Gelukkig vertelde de computer ernaast mij dat dat code-woord ergens in de jungle verborgen moest zijn. Wel, geen probleem, Jan-Willem en Loek teleporteren netjes de jungle in en gaan op zoek naar het code-woord. Vreemd...nergens een code-woord, of...en ja hoor, nadat de monitor op z'n lichtst gezet was konden we warempel de woorden DO RE MI ontwaren; geschreven met zwarte letters op een donkerbruine achtergrond.



Al gauw merk je dat Arc moeilijk wordt, bijvoorbeeld in het derde level, waar je achter elkaar de grond wordt ingeboord. Je moet dan maar net weer weten dat er in level twee een computer tevoorschijn komt die je power aanvult als je al schietend langs die robot-auto loopt.

Arc is een mooi spel, zeker als je dit spel vergelijkt met de andere Nederlandse software die er de laatste tijd is uitgekomen. De graphics zijn heel redelijk en ook het spel zelf zit goed in elkaar; het mooiste is misschien nog wel de afwezigheid van de Japanse priegels. Tja...en laten we het over de muziek maar niet hebben, zelfs een FM-PAC kan vals klinken, dat hebben we gemerkt! De prijs van Arc doet vermoeden dat het spel minstens net zo goed is als bijvoorbeeld Aleste II en dan denk ik dat we goed fout zitten, want dat is echt niet het geval.

Als Arc F50,= had gekost had ik dit spel iedereen aangeraden, maar F100,= vind ik gewoon teveel; voor F25,= meer koop ik dan liever Fray.

Sounds: 6.5
Graphics: 6.5
Spelkw.: 6.5
Score: 52
Merk: Checkmark
Formaat: 2x2DD+ROM
Opties: FM-PAC
Prijs: F100,=

GAME MACHINE

HALL OF FAME

SOFTTOP 10

NO.	TITEL	MERK	SOUNDS	GRAPHICS	SPELKW.	SCORE1	SCORE2	WERKT OP:
1.	SOLID SNAKE	KONAMI	8.5	S.C.C. 8	8	65	61	MSX-2
2.	SD-SNATCHER	KONAMI	8.5	S.C.C. 8	8	65	61	MSX-2
3.	XAK	MICROCABIN	9	FM+P 7.5	8	65	61	MSX-2
4.	DRAGONSLAYER VI	FALCOM	8	FM/P 7.5	7.5	62	60	MSX-2
5.	SPACE MANBOW	KONAMI	8.5	S.C.C. 8	7.5	63	59	MSX-2
6.	FAMICLE PARODIC II	BIT2	7	FM 7	7	56	56	MSX-2
7.	ALESTE II	COMPILE	7.5	FM/P 7.5	7.5	60	56	MSX-2
8.	RUNE MASTER II	COMPILE	7.5	FM/P 7.5	7	58	54	MSX-2
9.	RANDAR II	COMPILE	7.5	FM/P 7.5	7	58	54	MSX-2
10.	QUARTH	KONAMI	7.5	S.C.C. 7	7	57	53	MSX-2

HOUSETOP 5

NO.	HUIS	SCORE	TOPPER
1.	KONAMI	26	SOLID SNAKE
2.	COMPILE	9	ALESTE II
3.	MICROCABIN	8	XAK
4.	FALCOM	7	DRAGONSLAYER VI
5.	BIT2	5	FAMICLE PARODIC II

SCORES

Bij MSX-Engine werken we met een nogal ingewikkeld "bereken de juiste score"-systeem...de score van een spel komt als volgt tot stand: 2xSounds+2xGraphics+4xSpelkwaliteit. Elke maand wordt er een punt van de score van een spel afgetrokken (score 1 is dus de oorspronkelijke score, score 2 de huidige). Bij de Housetop 5 is de score de som van de "plaats-score" van alle spellen van dat softwarehuis die in de softtop 10 staan. De plaatsscore van een spel: plaatsnummer van het spel met een minnetje ervoor (negatief dus)+11. Staat een spel bijvoorbeeld derde: -3+11=8 punten....

ENGINE-IMPORT-SERVICE

Panasonic FS-A1ST	MSX-Turbo-R	F1550,=		
Seed of Dragon	Ribatosoft	F145,=	Turbo-R	2x2DD
Fray	Microcabin	F125,=	Turbo-R	2x2DD
Xak II	Microcabin	F145,=	MSX-2	2x2DD
Dragonslayer VI	Falcom	F145,=	MSX-2	5x2DD
Fleet Commander II	ASCII	F145,=	MSX-2	2x2DD
Famicle Parodic II	Bit2	F100,=	MSX-2	2x2DD
Disc-Station	Compile	F35,=	MSX-2	2x2DD

- Maximale levertijd 4 weken -

Maak het juiste bedrag over op onze giro- of bankrekening o.v.v. het desbetreffende spel (zie voor het giro- of banknummer de colofon). De levertijd gaat in zodra je bedrag ontvangen is.

Deze prijzen zijn geldig tot het verschijnen van de volgende Engine

Voor meer informatie over soft- en hardware kun je bellen of schrijven naar de redaktie.

